

RECORTE – revista eletrônica
ISSN 1807-8591

Mestrado em Letras: Linguagem, Cultura e Discurso / UNINCOR
V. 13 - N.º 2 (julho-dezembro - 2016)

TEXTO E IMAGEM NA PRODUÇÃO DE *PERFORMANCES* IDENTITÁRIAS NA WEB 2.0.

Thayse Figueira Guimarães¹

RESUMO: Este trabalho propõe analisar as *performances* identitárias de um jovem em interação pelas redes sociais virtuais. Interroga-se a construção das identificações sociais, refletindo sobre como diferentes modalidades de linguagem e semioses tecem significados sobre a corporalidade humana virtualizada. O recorte é parte de uma pesquisa etnográfica, realizada no contexto interacional das redes sociais *Facebook* e *Twitter*. A perspectiva entrelaça a reflexão sobre interação virtual, *performances* identitárias e multimodalidade. Observa-se que os textos e as imagens que Luan faz veicular em suas redes sociais constroem significados sobre seu o corpo, seu gênero e sua raça, traduzindo os modos contemporâneos do olhar-se e do mostrar-se.

PALAVRAS-CHAVE: *Performances* identitárias; interação virtual; multimodalidade.

ABSTRACT: This paper aims at analyzing the identity performances of Luan, a teenage boy from the interior of Brazil, as he interacts with his peers in various virtual social networks. The text is guided by an inquiry into the construction of social identifications as we interrogate how different language modalities and semiotic resources are tapped in order to project human bodies onto the virtual space. The data are part of an ethnographic research, carried out in the interactional context of the social networks *Facebook* and *Twitter*. To accomplish this, I draw on research on virtual interaction, identity performances, and multimodality. Significantly, the texts and images that Luan brings to motion on his social networks sheds light on how he imagines his body, gender and race, translating the contemporary dynamics of looking at and showing oneself.

KEYWORDS: Identity performances; virtual interaction, multimodality

Introdução

Os processos de mobilidade e deslocamento da globalização se tornaram fatores cruciais para explicar as transformações pelas quais passam as condições das relações sociais humanas atuais. Se de fato a globalização está associada a um aumento significativo da mobilidade de pessoas, objetos, recursos linguísticos e culturais, suas consequências, entre outras, são os laços cada vez mais estreitos entre situações localizadas e fluxos globais. Essas mudanças ocorreram, principalmente, pelo surgimento das novas mídias e tecnologias de comunicação e de circulação

¹Doutora em Linguística Aplicada (UFRJ). Docente do Curso de graduação em Letras e do Programa de Mestrado em Letras – Linguagem, Cultura e Discurso, da Universidade Vale do Rio Verde. E-mail: thayse.guimaraes@unincor.edu.br

da informação. Creio, assim, que o desenvolvimento das tecnologias e suas consequências para o cotidiano têm criado novos nichos de observação das práticas sociais, impondo aos pesquisadores, interessados em compreender as dinâmicas locais de um determinado fenômeno social, desafios quanto aos domínios de suas pesquisas.

Essas transformações, emergentes pela *web 2.0*, tem orientado muitos estudos e pesquisas na contemporaneidade. Isso porque talvez em nenhum contexto a ideia de “deslocamento” e “trânsito” seja tão visível como no campo das interações *on-line*, local onde sentidos de tempo, movimento e espaço são constantemente alterados e modificados sempre que surge um novo recurso tecnológico e interacional.

Os jovens da contemporaneidade já cresceram inseridos nesse padrão social um tanto diferenciado; são os chamados “nativos digitais”², pois nasceram em uma era já repleta de computadores. Esses jovens vieram ao mundo em uma nova ordem mundial e conhecem apenas esse mundo. Para autores como Bauman (2011³), nesse mundo a construção das identificações tem papel tremendo, visto que passamos toda a nossa vida redefinindo-as, através de nosso estilo de vida e contextos de interação. Em especial, no caso de nossas identificações no espaço virtual, tecnologia, corpo e subjetividade se tramam, alterando a pedagogia do mostrar-se e do olhar-se (PELÚCIO, 2015, p. 89). Nesse contexto, a multimodalidade e a multissemiose tem de ser levada em conta. Isso porque, pela abundância de recurso interacional presentes nas interações *on-line*, os sujeitos móveis contemporâneos não estão necessariamente presos às identificações⁴ tradicionais, podendo criar inúmeras *performances* identitárias, que podem aparecer pela composição de diferentes modalidades e semioses – língua oral e escrita (verbal), linguagem corporal (gestos, danças, *performances*, vestimentas), áudio (música e outros sons não verbais) e imagens estáticas ou em movimentos (ROJO; BARBOSA, 2015, p.109). Esta é sem dúvida um modo de ser e agir que abre espaço para novas formas de relações sociais e de assimetrias, cujos

² Barlow (in TUNBRIDGE, 1995) distingue dois tipos de pessoas, “os nativos digitais”, que são aqueles que nasceram e cresceram no contexto do ciberespaço; e os chamados “imigrantes”, que são aqueles que estão inseridos nesse novo contexto, mas foram primeiramente socializados em uma lógica físico-espacial.

³ Entrevista com o filósofo polonês Zygmunt Bauman concedida ao Fronteiras do Pensamento, apresentada no dia 08/08/2011. http://www.youtube.com/watch?v=POZcBNo-D4A&feature=player_embedded

⁴ Utilizarei o termo identificação no lugar de identidades, em apelo a noção de identidade como *performances* (BUTLER, 1993). Quero enfatizar o caráter processual, provisório e de sentidos sócio-historicamente sedimentados de nossas identificações, porque são efeitos de sentidos que produzimos pelas coisas que fazemos, dizemos e vestimentas em nossas *performances* cotidianas (BUTLER, 2003).

efeitos precisam ser ainda dimensionados. Por esse viés, argumenta-se que no contexto interacional da *Web* atual multiplicam-se as fronteiras e que os atravessamentos identitários aparecem mais intensamente constituindo os significados da vida corpórea. A corporeidade humana virtualizada é, nesse sentido, composta por multiplicidades de textos multimodais não territoriais, que são significativos na construção da vida social dos sujeitos na contemporaneidade.

Assim, se é verdade que este é um mundo saturado de textos (COPE; KALANTZIS, 2000), líquido (BAUMAN, 2000), hipersemiotizado (CHOULIARAKI & FAIRCLOUGH, 1999) ou no qual nada se faz sem discurso (SANTOS, 2000), investigar as características multimodais e multissemióticas da construção das identificações *on-line* se faz central, uma vez que tais ações exigem letramentos que estão se tornando, cada vez mais, constitutivos do mundo social em que vivemos. Nesse sentido, vale nos questionarmos sobre como os jovens da contemporaneidade vivem suas práticas de navegação *on-line* com interactantes distantes, cujas identificações são incertas, não previsíveis e que envolvem um novo *ethos* interacional⁵? Dessa forma, trago para este estudo a discussão sobre os discursos híbridos a que somos expostos pelas práticas de letramentos digitais e seus efeitos na constituição da vida social. Propõe-se, neste artigo, criar algum tipo de esclarecimento etnográfico acerca da produção de identidades nas práticas interacionais dos jovens na *web* 2.0. Neste trabalho, focaliza-se as experiências de identificação de Luan em movimentos nas redes sociais virtuais do *Facebook* e *Twitter*⁶. Trata-se de chamar a atenção para como textos e imagens são produzidos por esse jovem, em diferentes práticas interacionais e perpassadas por valores, que criam significados para sua vida e ações cotidianas.

⁵ A concepção de *ethos* está suscetível a amplas zonas de variação, conforme Maingueneau (2011). Nesta pesquisa, utiliza-se o conceito de *ethos* em associação à noção de *ethos* como hábitos locucionais compartilhados por membros de uma comunidade, conforme C. Kerbrat-Orecchioni (1996). Tal “*ethos* coletivo” constitui, para os locutores que o compartilham, um “perfil comunicativo”, ou seja, a sua maneira de se comportar e de se apresentar nas interações (Kerbrat-Orecchioni, 1996).

⁶ Este artigo desenvolve parte da pesquisa etnográfica realizada pela autora (GUIMARÃES, 2014), dentro de um projeto que focalizava as *performances* corpóreo-discursivas de Luan, no contexto interacional da escola e das redes sociais virtuais. Na época, Luan era estudante do terceiro ano do ensino médio de uma escola pública, em uma cidade da região das Baixadas Litorâneas do Estado do Rio de Janeiro. Por motivos éticos, usamos pseudônimos para os participantes envolvidos

As múltiplas modalidades de linguagem na construção das *performances* identitárias

A construção das identificações sociais, nos dias atuais, tem sido marcada pela circulação de textos multimodais que envolve

uma gramática enxuta ortograficamente e rica iconograficamente, capaz de gerar uma expressão sintética de si a partir de elementos imagéticos que possam dar conta não só das expressões cuidadosamente moduladas de gênero, bem como de orientação sexual e, de forma menos evidente, dos desejos. (PELÚCIO, 2015, p. 89).

É impossível ignorar a tendência atual rumo à exposição corporal cada vez mais ampla e sem tabus. Em tempos em que a imagem vale mais que as palavras, não adianta apenas escrever textos nas rede. A imbricação entre múltiplas modalidades de linguagem tem ganhado cada vez mais espaço e importância para a manutenção de uma rede social, pois não basta tirar uma foto ela tem de estar com determinada luz, foco, opacidade, saturação, filtro etc. Os corpos contemporâneos são produzidos com retoques tecnológicos, em que se misturam diferentes linguagens. Assim como afirma Sibilia (2015, p.38):

se indagarmos o momento presente, não é difícil notar que certos atributos corporais – como rugas, os pelos, a flacidez e as adiposidades, por exemplo-tornaram-se alvos de atitudes ‘censoras’ desdobradas nas últimas décadas. É inevitável aludir ao célebre *Photoshop*, com sua tarefa purificadora das imagens corporais.

Por esse viés, argumento que no contexto interacional da *Web* atual multiplicam-se a possibilidade de modificação das *performances* identitárias. A corporalidade humana virtualizada é uma ação discursiva muito poderosa, não equânime e composta por multiplicidades de textos multimodais e não territoriais, que tornam possíveis rupturas com normatizações corpóreas dos espaços *off-line*. Apesar de nunca estarmos livres da presença de valores associados ao “*status* ontológico” de nossos corpos, a subversão às *performances* naturalizadas de gênero/sexualidade e raça podem ser visualizadas mais frequentemente no ciberespaço. A hibridização das vozes, das mídias e das linguagens põem em evidência corpos virtuais com gêneros, sexualidades, raças, idades, etnias, personalidades etc. que podem mobilizar distorções nos códigos de significação dominantes (THOMAS, 2007, p. 47). Criar presença e participação nos espaços de afinidade (GEE, 1996) envolve a construção de uma *persona*, por meio da qual semioticamente nos

envolvemos com outras pessoas. Essa *persona* é um Avatar com certas características, propriedades e sensibilidades performativas na construção de signos identitários. Os avatares facilitam a interação, formam e solidificam identidades (PARREIRAS, 2009). Eles podem ter semelhança com o usuário ou não.

As reflexões sobre os corpos dos avatares podem ser compreendidas com base nos princípios da teoria de *performance*, de acordo com Judith Butler (2003), com os quais buscou entender a construção dos significados de gênero/sexualidade. Butler (2003), como já discutido, toma emprestado da filosofia da linguagem o conceito de performatividade, para afirmar que a linguagem que se refere aos corpos não apenas faz uma constatação ou uma descrição desses corpos, mas, no instante da nomeação, constrói aquilo que nomeia. A noção de performatividade em Butler (2003) está ligada a uma história de repetição e de efeitos sedimentados, de modo que são as repetidas *performances* corpóreo-discursivas que produzem e sustentam a ‘coerência’ e ‘continuidade’ daquilo que é potencialmente ‘incoerente’ e ‘descontínuo: a condição de ‘pessoa’ (BUTLER, 2003, p. 38).

Na linha dessa teoria, entender nossas identidades sociais como construídas em *performances* não significa que estamos livres para a qualquer momento criar novas identificações, como se colocássemos e tirássemos uma roupa. No espaço da *Web*, entretanto, as *performances* identitárias estão muitas das vezes divorciadas de uma interação direta com nossas outras práticas identitárias *off-line* (THOMAS, 2007), o que oferece aos internautas inúmeras possibilidades de *performances* identitárias e de corporalidade. Se é verdade que a linguagem que se refere aos corpos não apenas faz uma constatação ou uma descrição desses corpos, mas os constrói (BUTLER, 1993), nossos avatares, no mundo virtual, não estão desprovidos de significados da vida corpórea, ou mesmo não podemos dizer que assumem identidades falsas ou verdadeiras. O ciberespaço torna possíveis agenciamentos múltiplos e possibilita-nos sermos quem quisermos, principalmente porque a interação não precisa ser visual e algumas das pistas identitárias tradicionais definidas em encontros interacionais presenciais podem ser ocultadas.

O *ethos* dessas práticas interacionais, pelas habilidades desenvolvidas, por seu caráter colaborativo e de identificações múltiplas, está inserindo novos “pares de óculos” (WITTGENSTEIN, 1999 [1953], p. 12) nos arranjos interacionais contemporâneos. Assim,

argumenta-se que as interações na Internet têm assumido uma posição central na contemporaneidade em decorrência do seu processo de confecção de identidades. São identidades que surgem cada vez mais influenciadas pela exposição exacerbada do corpo e pela possibilidade de modificação do mesmo (GUIMARAES; MOITA LOPES, 2016).

Na próxima seção, apresento alguns aspectos de uma pesquisa desenvolvida, para, em seguida, a apresentar e discutir algumas *performances* de Luan criadas por suas publicações no *Twitter* e no *Facebook*.

Metodologia e contexto de pesquisa

Os dados apresentados aqui foram gerados na rede social do *Facebook* de Luan⁷. Os dados são parte de uma pesquisa etnográfica maior que envolveu um grupo de jovens, estudantes do ensino médio em uma escola pública das Baixadas Litorâneas do Estado do Rio de Janeiro e que levou em conta a observação etnográfica no contexto da escola e dos espaços virtuais. A proposta da presente pesquisa focalizou as *performances* identitárias de Luan, o participante focal, na experiência de participação nas redes sociais *on-line* e nos eventos escolares. Considerando o caráter etnográfico⁸ da referida pesquisa, no ano de 2011, a autora se inseriu, com consentimento de Luan, como participante de sua rede social, na qualidade de pesquisadora, durante 12 meses. Tive acesso livre e consentido aos seus dados de Internet. Na observação das interações de Luan em suas redes sociais, foi possível notar que um tipo de *ethos* interacional de pessoa sensualizada comparecia constantemente em suas práticas discursivas. Em vários momentos, pode-se observar Luan mobilizando esse *ethos* por meio de fotos que expunham seu corpo semivestido, com legendas tais como: “sensualizando na rede”, “vamos seduzir”, “hoje eu estou o doce”, “quer prazer, meu nome é Luan”, entre outras (GUIMARÃES, 2014).

⁷ Por um compromisso ético de pesquisa, buscamos preservar o anonimato de Luan, sujeito focal.

⁸ Abalizados pela proposta de Erickson (1984, p. 51), utiliza-se o termo pesquisa etnográfica para se referir a uma abordagem metodológica que privilegia a observação participante, com interesses atinentes à vida social, e por constituir “um processo deliberado de investigação guiado por um ponto de vista”. Defende-se ainda que as redes sociais virtuais são novos nichos de observação das práticas sociais, que impõem a pesquisadores das ciências sociais e humanas desafios quanto aos domínios de suas pesquisas (HINE, 2000).

Neste artigo, a proposta de investigação das *performances* identitárias de Luan no espaço virtual tem muito a dizer sobre a multimodalidade e multissemiose como recurso poderoso para a experiência de identificações nos espaços virtuais. Desse modo, em meio à profusão de discursos possíveis pelo ciberespaço, vale nos questionarmos sobre como Luan vive suas experiências de construção de um corpo com atributos de gênero, sexualidade, raça e outras identificações no virtual. Seguindo essa perspectiva, a seguir, passo a apresentar e discutir algumas *performances* de Luan no espaço virtual.

Performances identitárias de Luan no Twitter e no Facebook

Na época da pesquisa, Luan tinha 18 anos, era *twitteiro* (ou seja, utilizava constantemente o *Twitter*) e também possuía conta no *Facebook*, *Orkut*, *Tumblr*, *MSN*, e *Youtube*. Em sua participação nessas redes sociais, Luan utilizava-se de recursos multissemióticos, que combinados produziam um perfil diferenciado, como é possível observar na imagem abaixo.

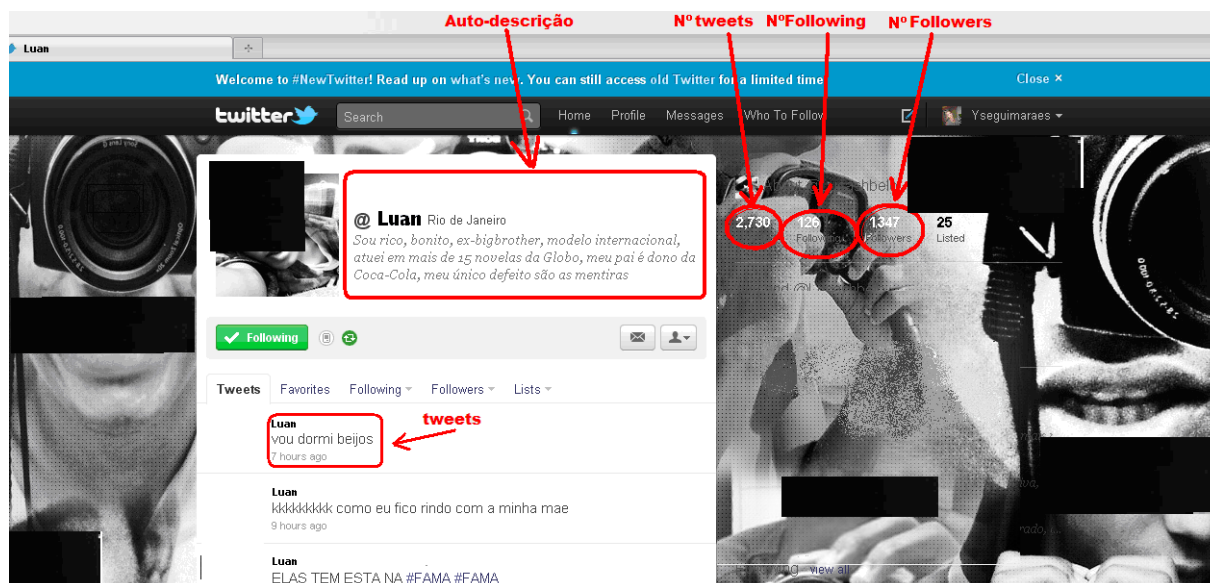


Figura 1 – Perfil de Luan na rede social Twitter.

O *twitter* é uma rede social e servidor para *microblogging*, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais uns dos outros (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como *tweets*). As atualizações são exibidas no perfil de um usuário em tempo real e também enviadas a outros usuários seguidores/as desse avatar. A esse respeito, é possível observar na Figura 1 os marcadores de tempo no *tweets* do perfil de Luan.

Quanto aos recursos em destaque nessa figura, estão as fotografias combinadas, que passaram por processos de edição de imagem e montagem, privilegiando algumas partes do seu corpo, tais como os olhos, a boca e o peito. Associado a isso, o texto que o descreve (veja autodescrição) interage com as imagens editadas e com todos os outros recursos interacionais dessa página, tais como, seus *tweets* (suas postagens), o número de *tweets* (número de postagens), o número de *following* (número de pessoas que ele segue) e *followers* (número de pessoas que o segue), sublinhando o aspecto minucioso/cuidadoso de fabricação desse perfil.

Suas publicações compunham as expectativas de um grupo sociocultural na rede *Twitter*: aqueles que querem se tornar populares e querem ter um grande número de seguidores. No caso de Luan, isso pôde ser percebido pelo número de pessoas que o seguem, ou seja, número de seguidores (*followers*: 1.347), que é bem maior do que o número de pessoas que ele segue (*following*: 126). Também o número de *tweets* enviados é grande (2.730). Tais pistas sinalizam um tipo de perfil que é típico entre usuários populares do *Twitter*: muitos seguidores, mas poucos seguidos e muitas mensagens enviadas/lidas. Em acréscimo, com base em minhas observações etnográficas, suas fotografias editadas, privilegiando algumas partes do corpo, enfatizam a erotização e destacam o modo como Luan frequentemente é identificado naquele espaço social: como uma pessoa sensual. Associação muito comum entre celebridades e suas imagens, quando expostas nas capas de revista ou páginas *on-line*. Ainda, no texto que o descreve (veja autodescrição na Figura 1), Luan faz uso de recursos linguísticos parodiando as *performances* de celebridade que ele cria para si. Ele insere elementos que apontam para vozes de falantes com maior *status* social, os quais circulam por redes internacionais, em contraposição a pessoas comuns que desejam usufruir desse prestígio, como por exemplo, o próprio Luan. A referência à riqueza (rico), à beleza (bonito), à fama (*ex-big brother*, modelo internacional, atuou em novela) sinalizam os valores sociais orientadores de seus sentidos, quando se move no espaço/tempo

daquela interação. A combinação de tais recursos coloca em evidência uma consciência das *performances* em jogo, que o permite posicionar suas ações no evento em curso e construir-se como uma pessoa popular nesse território.

As atualizações de seu perfil ocorrem por meio do próprio *Twitter*. O serviço é gratuito pela Internet. Desde sua criação em 2006, o *Twitter* ganhou extensa notabilidade e popularidade por todo mundo. Algumas vezes é descrito como o "SMS da Internet" (cf. Wikipédia). Além dessas ferramentas, há a função *retweet*. O *retweet* é uma função do *Twitter* que consiste em replicar uma determinada mensagem de um usuário para a lista de seguidores, dando crédito a seu autor original. Quando um texto é *retweetado*, o termo "RT" aparece em negrito no início da mensagem, como é possível observar na Figura 1. Trata-se de um recurso frequentemente usado para espalhar notícias ou compartilhar descobertas no *Twitter*.

O que você está fazendo? Essa foi a premissa que gerou a ferramenta criada em março de 2006, por Jack Dorsey. Porém, a Figura acima mostra que o *Twitter* não se limita apenas a uma rede social que alimenta a curiosidade em relação a detalhes da vida alheia. A facilidade em editar imagens/textos faz com que o *Twitter* seja um canal aberto para múltiplas formas de identificações corpóreas. Além disso, a facilidade de acessar e publicar mensagens torna possível uma atualização constante dos diversos acontecimentos no mundo, transmitidos e retransmitidos rapidamente: as últimas notícias do mundo; os *links* mais interessantes da *web*; opiniões sobre os mais diversos fatos e produtos; a rotina e os pensamentos das pessoas. O *Twitter* é também uma forma de aproximação para os fãs e onde pessoas podem trocar mensagens e interesses em comum. Pessoas comuns compartilham notícias e mensagens de forma imediata para seus seguidores. Muitas das vezes, as testemunhas oculares são mais rápidas em *twittar* os acontecimentos que a própria mídia mundial. É um modo de se tornar uma audiência global e se fazer ouvir e ser visto por aqueles que te seguem ou *retwitam* suas mensagens.

Luan também interagia bastante pelo *Facebook*, onde postava mensagens e fotos. *Facebook* é uma rede social lançada em 4 de fevereiro de 2004. Foi fundado por Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Chris Hughes, ex-estudantes da Universidade Harvard. Em média 316.455 pessoas se cadastram, por dia, no *Facebook*, desde sua criação. Em 4 de outubro de 2012 o *Facebook* atingiu a marca de 1 bilhão de usuários/as ativos.

O *website* é gratuito para os usuários e gera receita proveniente de publicidade, incluindo *banners* e grupos patrocinados. Os usuários criam perfis que contêm fotos e listas de interesses pessoais, trocando mensagens privadas e públicas entre si e participantes de grupos de amigos. A visualização de dados detalhados dos membros é restrita para membros de uma mesma rede ou amigos confirmados. Além disso, os usuários podem participar de grupos de interesse comum de outros utilizadores, organizados por escola, trabalho ou faculdade e categorizar seus amigos em listas como "as pessoas do trabalho" ou "amigos íntimos".

Nessa rede social, as *performances* identitárias de Luan eram construídas pelas suas informações pessoais, seus *posts* e fotos em destaque. Fotos editadas mostrando o seu corpo eram recorrentes em seu mural e sinalizam um tipo de *êthos* interacional que privilegia a exposição do corpo e a sensualidade. O *post* abaixo ilustra como Luan se dirigia a seus amigos virtuais, construindo sua participação nessa rede social.



Figura 2 – Post de Luan na rede social Facebook.

Na época, esse *post* lhe gerou algumas curtidas e comentários sobre suas identificações de gênero, sexualidade e raça, no *Facebook*. Na publicação, acima ilustrada, o jovem encena uma *performance* que produz efeitos de uma identificação específica. Aqui, Luan é um garoto negro e belo. Essa inter-relação está fortemente presente nas suas interações. Ao promover seu corpo como desejável e belo, suas publicações eram comentadas e curtidas por um grande número de pessoas. Essa valorização do corpo corresponde às expectativas próprias dos espaços *on-line*, em que há uma inclinação para valorização da aparência e da imagem do corpo, onde o que importa é ser visto, como bem sintetizou Bauman “quanto maior é a frequência de minha imagem, quanto mais pessoas visitam meu Twitter, mais chances terei de ingressar nas fileiras dos famosos” (BAUMAN, 2011, p. 29).

A seguir apresento o mural do *Facebook* de Luan e faço outras observações a respeito da construção de suas *performances*.



Figura 3- Mural de Luan na rede social *Facebook*

O ‘Mural’ do *Facebook* é um espaço na página de perfil do usuário que permite aos amigos postar mensagens para outros verem. Como é possível observar na Figura 3, há alguns *posts* de Luan e comentários de um amigo a respeito do que Luan publicou. Seus *posts* são visíveis para qualquer pessoa com permissão para ver o perfil completo, como o caso desta pesquisadora. Além disso, outras informações vão contribuir para construção desse avatar, por exemplo, a cidade em que mora, onde nasceu, a data de aniversário, o número de amigos/as, entre outros recursos disponíveis. Com relação aos *posts* e atualizações de sua rede, ou seja, comentários, vídeos e notícias de seus amigos aparecem separados, no “*Feed de Notícias*” de Luan (página inicial). Muitos usuários utilizam os murais de seus amigos para deixar avisos e recados temporários. Mensagens privadas são salvas em “*Mensagens*”, que são enviadas à caixa de entrada do usuário e são visíveis apenas ao remetente e ao destinatário, bem como em um *e-mail*.

Entre outros recursos do *Facebook*, o “amigo”, refere-se ao envio de um convite para participar da rede de amigos de outro usuário. Há também o recurso chamado “assinar”, que é sinônimo de curtir ou seguir uma publicação, tal como no *Twitter*. Ao assinar as atualizações de um perfil, o usuário poderá acompanhar as atualizações de qualquer um sem adicioná-lo como amigo. Além desses, “Cutucar” (Brasil), em inglês *Poke*, que não está em destaque no mural de Luan, mas serve para usuários enviarem “cutucadas” uns aos outros. Uma cutucada é uma forma de você interagir com seus amigos no *Facebook*. As pessoas interpretam a cutucada de muitas maneiras diferentes. A princípio, esse recurso se destina a servir como uma forma de atrair a atenção de outro usuário. No entanto, muitos usuários utilizam-no como uma forma de dizer “*Olá*” e alguns como uma “*investida sexual*”. Já o recurso “*Status*” permite aos usuários informar a seus amigos e a membros de sua comunidade seu paradeiro atual e suas ações.

Como podemos observar no mural de Luan, suas *performances* são construídas a partir das informações pessoais e seus *posts*, além das imagens e fotos em destaque. O avatar temporário de seu perfil é o Super Choque⁹. Utilizar avatares de desenho é uma prática muito comum entre usuários dessa rede na criação de seus perfis. A imagem do Super Choque, menino negro, produz nessa rede social efeito *performativo* que o posiciona como um garoto negro. Além

⁹ Série animada produzida pela Warner Bros.

dessa imagem, algumas fotos editadas mostrando o corpo estão presentes em seu mural e novamente sinalizam *performances* sensuais. Além disso, o número de amigos/as (1267) sinaliza um tipo de perfil popular nessa rede e mobiliza um *ethos* interacional que privilegia exposição de tudo o que compartilha, curte e escreve para um grande número de pessoas.

Os que nasceram nesse mundo (nativos digitais) parecem pouco se importar com a crescente exposição pelas redes sociais *on-line*, não só possíveis pelos *cookies*¹⁰, mas também quando colocam parte da vida privada em público. Em oposição a essa lógica, chamada por alguns como narcisista, é comum encontrarmos também nas grandes mídias críticas à exacerbada exposição da vida pessoal no *Facebook* e no *Twitter*. Muitos acreditam que essas redes sociais, em especial aqui o *Facebook*, é uma plataforma ideal para autopromoção, numa sociedade contemporânea que vive uma epidemia de solidão. Seguindo essa linha, Zygmunt Bauman, assevera que um dos principais atrativos dessas redes sociais é a “ausência de contradições e objetivos conflitantes que rondam a vida off-line” (BAUMAN, 2011, p. 23). Para este autor, em posição um tanto pessimista sobre os efeitos dessas redes sociais, as múltiplas possibilidades de contato no mundo *on-line* e a rapidez com que aparecem e desaparecem enfraquecem os laços entre as pessoas, reduzindo a profundidade e a durabilidade das relações (BAUMAN, 2011, p. 24).

Palavras finais

Acredita-se que este artigo nos faça pensar sobre aspectos relevantes em relação à imbricação entre diferentes linguagens e recursos semióticos na construção das identificações sociais. Em um contínuo debate que cerca as redes sociais virtuais, é difícil prever os efeitos dessas novas práticas sociais, principalmente porque elas estão aí, em ebulição, construindo novas subjetividades, identidades e relações sociais. Ouvem-se, com frequência, muitas vozes dissonantes. Neste trabalho, assume-se uma posição menos reducionista e mais localizada nas práticas. Dessa forma, defende-se que os novos jogos interacionais instaurados nessas redes

¹⁰ Em termos gerais, *cookies* são artifícios dos sites para gravar informações no *browser* dos usuários. São arquivos que ficam armazenados no computador com o conteúdo e tempo definidos pelo site.

sociais podem reconfigurar as relações sociais e, nesse caso, tais relações não devem ser discutidas apenas levando em conta pontos negativos e positivos. Elas devem ser observadas como práticas instauradoras de significados, definidoras de sentidos, parte das relações saber-poder que constroem nossas subjetividades. Interessa-nos compreender como a experiência interacional no espaço *on-line* está remodelando as práticas sociais.

O modo como as relações sociais no *Facebook* e no *Twitter* se dão (assim como sua capacidade de recriação) acompanha os recursos disponíveis no site e na própria rede (por exemplo, a configuração da página, número de caracteres disponível, ferramentas para interação etc.), que são continuamente alterados. Como discutido, nesse contexto, a multimodalidade e a multissemiose tem de ser levada em conta. A noção de identidade, nesse caso, está estreitamente conectada ao modo como, semioticamente, agimos com os nossos corpos nas práticas em que nos envolvemos. Dessa forma, os textos e as imagens que Luan faz veicular em suas redes sociais constroem significados sobre seu o corpo, seu o gênero/sexualidade e sua raça.

Compreende-se assim que as interações virtuais são locais pertinentes para observação etnográfica das *performances* identitárias. Isso porque esses espaços constroem lugares provedores de entretenimento e de sociabilidade, exercendo influência na dinâmica da vida social dos sujeitos. Eles traduzem modos contemporâneos de práticas sociais e, assim, tornam-se lugares de construção de vida social. Olhar a dinâmica desses locais e o modo como nos construímos em *performances* identitárias ali se torna, então, uma questão ao mesmo tempo importante e desafiadora. Importante, porque estamos falando de criar inteligibilidade sobre práticas sociais; desafiadora, porque pensar o modo como nos construímos nesses ambientes permite compreender a vida e as *performances* fora dos espaços normalmente estudados no campo das ciências sociais e humanas: tais como a escola, a família, a igreja etc. Isso, a meu ver, é fundamental para compreender como as pessoas, ao se envolverem em espaços de sociabilidades contemporâneos, mudam o seu lugar social no mundo, seu modo de viver em sociedade, suas inserções na cultura e sua relação com os outros.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. *44 Cartas do mundo líquido moderno*. Tradução de Vera Pereira. Rio de Janeiro: Zahar, 2011
- BAUMAN, Z. *Modernidade Líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.
- BUTLER, J. *Excitable Speech: A Politics of the Performative*. Nova York e Londres: Routledge, 1997.
- BUTLER, J. *Bodies that matter: on the discursive limits of 'sex'*. Nova York e Londres: Routledge, 1993.
- BUTLER, J. *Problemas de gênero: feminismo e a subversão da identidade*. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro; Civilização Brasileira, 1990/2003.
- BUTLER, Judith *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, London, 1990.
- CHOULIARAKI, L. & FAIRCLOUGH, N. The critical analysis of discourse. *Discourse in Late Modernity*, Edinburgh: Edinburg University Press, 1999.
- COPE, B; KALANTZIS, M. *Multiliteracies. Literacy Learning and Design of Social Futures*. Londres: Routledge, 2000.
- ERICKSON, F. *What makes school ethnography Ethnographic?* Anthropology and Education Quarterly. Vol. 15, 1984. p. 55-66
- GEE, J.P. On mobots and classrooms: the converging languages of the new capitalism and schooling. *Organization*, v.3, n.3, p. 385-407, 1996.
- GUIMARAES, T. F. *Embates entre performances corpóreo-discursivas em trajetórias textuais: uma etnografia multissituada*. Rio de Janeiro, RJ. Tese de Doutorado em Linguística Aplicada. 209 p. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014.
- GUIMARÃES, Thayse Figueira; LOPES, Luiz Paulo da Moita. Entextualizações estratégicas: performances sensualizadas de raça em práticas discursivas na Web 2.0. *Linguagem em (Dis)curso – LemD*, Tubarão, SC, v. 16, n. 2, p. 289-307, maio/ago. 2016.
- HINE, C. *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications, 2000.
- KERBRAT-ORECCHIONI, C. *La conversation*. Paris: Seuil, 1996.
- MAINGUENEAU, D. A Propósito do Éthos. In: MOTTA, A.; SALGADO, L (orgs.). *Éthos Discursivo*. São Paulo: Editora Contexto, 2011.
- PARREIRAS, C. Fora do armário... dentro da tela: notas sobre avatares, homossexualidades e erotismo a partir de uma comunidade virtual. In: Díaz-Benitez, Maria Elvira e Figard, Carlos Eduardo (Orgs.) *Sexualidades dissidentes*. Rio de Janeiro: Garamond, 2009
- PELÚCIO, L. O amor em tempos de aplicativos: notas afetivas e metodológicas sobre pesquisas com mídias digitais. In: PELÚCIO, L.; PAIT, H.; SABATINE, T. (orgs.) *No emaranhado da rede: gênero, sexualidade e mídia. Desafios teóricos e metodológicos do presente*. São Paulo: Annblume Queer, 2015.
- ROJO, R; BARBOSA, J. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros dos discursos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- SANTOS, M. *Por uma outra globalização*. Rio de Janeiro: Editora Hucitec, 2000.

SIBILIA, P. A pornificação do olhar: uma genealogia do peito desnudado. In: PELÚCIO, L.; PAIT, H.; SABATINE, T. (orgs.) *No emaranhado da rede: gênero, sexualidade e mídia. Desafios teóricos e metodológicos do presente*. São Paulo: Annblume Queer, 2015.

THOMAS, A. *Youth online. Identity and literacy in the digital age*. Nova York: Peter Lang, 2007.

TUNBRIDGE, N. The Cyberspace Cowboy, *Australian Personal Computer*, v.7, p. 2-4, 1995.

WITTGENSTEIN, L. *Investigações Filosóficas*. Coleção Os Pensadores, São Paulo: Nova Cultural, 1996.

Artigo enviado em agosto de 2016.
Artigo aceito em outubro de 2016.